nicotine girls

a roleplaying game by Paul Czege

hold on to your dreams

Никотиновые девочки – это ролевая игра про девочек – трудных подростков в поисках своего счастья.

Создание персонажа

Персонажи – это девушки в возрасте от 16 до 19 лет.

Мотивации

Начните с того, что распределите 6 очков между двумя Мотивациями: Надежда и Страх. Вы не можете потратить все шесть очков только на одну Мотивацию.

Методы

Ваш персонаж имеет четыре Метода: Секс, Деньги, Слезы и Курение. Два Метода будут иметь на старте значение 2, два оставшихся будут иметь значение 1.

Мечты

Опишите жизнь или ситуацию, о которой мечтает ваш персонаж.

Разрешение конфликтов

В игре используется кубик d10 для разрешения конфликтов.
Когда никотиновая девочка хочет чего-то добиться (как например, победить в споре или привлечь внимание парня, который намного старше ее), игрок определяет ее Мотивацию и выбирает Метод, который она будет использовать из Секса, Денег и Слез. Игрок кидает такое количество кубиков, которое равно значению его Мотивации. Успешными считаются те кубики, на которых выпало значение равное или меньшее выбранному Методу. Результат броска отыгрывается игроком и мастером. Если есть хотя бы один успех, то намерения персонажа реализованы. В противном случае исход считается неудачным и приносит персонажу боль и разочарование.

В этой игре не предполагается разрешение конфликтов между игроками.



Курение

Игрок, который хочет увеличить шансы на успех в предстоящем конфликте, может позвать выкурить по сигарете любого игрока или неигрового персонажа и попросить у него совета. Если персонаж воспользуется данным ему советом в предстоящем конфликте, то игрок добавляет дополнительные кубики к броску, количество которых равно Курению персонажа. Если игрок решает не пользоваться полученным советом, то он должен уменьшить количество кубиков на значение своего Курения.

Если в случае вычитания Курения из броска, количество кубиков уменьшается до нуля или уходит в минус, это считается автоматическим провалом. Это правило может показаться очень жестким, но данный момент смягчается тем фактом, что игрок всегда может добавить к броску Страха дополнительные кубики (про Страх смотри ниже) чтобы выбраться из отрицательных значений или увеличить свои шансы. В результате этого действия персонаж, скорее всего, справится с поставленной задачей, но повествование в целом обрастет дополнительными неприятностями и жизненным хаосом. Таким образом, с каждым конфликтом, никотиновая девочка будет все больше приближаться к тому окончанию игры, в котором остается все меньше возможностей для достижения ее Мечты.

Надежда
Если персонаж использует Надежду в качестве Мотивации в конфликте и проваливает бросок, он не может больше использовать Надежду в качестве Мотивации до конца этой сессии. Если персонаж использовал Надежду в качестве Мотивации и сделал успешный бросок, то его Страх уменьшается на 1. Никотиновая девушка, которая использует Надежду в течение игровой сессии и ни разу не теряет ее, повышает свою Надежду на 1.

Драка
Чтобы причинить кому-либо физическую боль в драке, необходимо сделать бросок Страха, где успехом будет считаться 1. Если это драка с парнем, то необходимо два успеха. Если это драка с другой девочкой, то достаточно одного успеха.

Страх
Игрок может добавить к Страху своего персонажа несколько очков в любой момент игры, вводя в жизнь девочки дополнительные проблемы из списка ниже. Мастер определяет подробности этих проблем.

Смерть парня/мужа 10
Развод/Разрыв 7
Тюремный срок 6
Смерть близкого члена семьи 6
Серьезное ранение или болезнь 5
Брак 5
Увольнение с работы 5
Примирение с парнем/мужем 5
Изменение здоровья члена семьи 4
Беременность 4
Сексуальные проблемы 4
Прибавление в семье 4
Изменение финансового статуса 4
Смерть близкого друга 4
Смена работы 4
Занять более 10000$ 3
Проблемы с кредитом или ипотекой 3
Изменение обязанностей на работе 3
Проблемы с родственниками мужа/парня 3
Выдающиеся личные достижения 3
Муж/парень начинает/прекращает работать 3
Поступление или окончание школы 3
Изменение условий жизни 3
Проблемы с начальством 2
Смена графика 2
Смена жилья 2
Смена школы 2
Изменение привычного досуга 2
Изменение церковных мероприятий 2
Изменение социальной активности 2
Занять менее 10000$ 2
Семейная встреча 1
Изменение привычного рациона 1
Отпуск 1
Мелкое правонарушение 1

Конец игры
В конце игрок делает бросок Надежды, при котором успехом считается 1, и рассказывает, чем закончилась история его персонажа. Два успеха означают, что девочка достигла своей Мечты.

Ссылки
Сайт автора игры - http://www.halfmeme.com
Обзор системы на русском языке - http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Nicotine_Girls



Перевод
Перевод осуществил Chip_Tomsk